小島秀夫 @Kojima_Hideo

1998年MGS1発売の際、「ムービーが無くなる日」と言った。あえてプリレンダー映像を使わず、未来を見据えて、ゲーム中のモデルでポリデモを試した。今ではゲームエンジンを使ってVFX映画が制作されている。2010年PWでは、クラウド時代を見越して携帯機で実験した。これも失笑されたw

Traducir Tweet

1:15 a. m. · 21 mar. 2013 · Twitter for iPhone

153 Retweets **115** Me gusta

さと。 @teruteru6900 · 21 mar. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo PWはとても面白い作品だと思います

🥒おぐりー🍆 @svms01xgnfrag · 21 mar. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo
先駆者はいつの時代も大変なんですね
最近久しぶりにPWやってますw

カスペン @WalserP38 · 21 mar. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo いつの時代もhideちゃんは大変ですねぇ〜

まめっころ @mamekkorori · 21 mar. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 失笑した人間を笑ってやりたいくらいです。
PWからTFまでのプロジェクト。とても感動しました！「ついにこういう時代が来たか‼️」と。「ゲームに反戦反核？」と嘲笑されたあの時代から、小島さんはずっと時代のずっと先を見据えられている。いつも間違いは無かった。

2

Personas relevantes

小島秀夫 @Kojima_Hideo

Seguir

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている

Condiciones de Servicio Política de Privacidad
Política de cookies Información de anuncios
Más opciones ··· © 2020 Twitter, Inc.